



ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 9(18), ГОДИНА II, ОКТОМВРИ, 1999 г.

ЦЕНА 0.99 лв. (990 лв.)

www.multimedia.bg/gamemania

ИГРА НА БРОЯ:

ПРЕГЛЕД PC:

COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN

SEVEN KINGDOMS 2

DRAKAN

SHADOWS OF THE

SYSTEM SHOCK 2

ТОП НОВИНИ

НАРЪЧНИК:

BOULDER

THE

NEED SEA TROPHY FISHING

DX-VAL 2

HIDDEN AND DANGEROUS

THE

APCALYPSE

NCAA FOOTBALL 2000

THE

ПРЕГЛЕД TV:

THE

THE

KAM

THE

bol.bg

See all our services



МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

"ПУЛСАР" представя

Saitek CYBORG 2000

Джойстикът CYBORG 2000 на Saitek е изключително ергономичен независимо от това дали си служите с лява или дясна ръка. Уникалната му конструкция ви позволява да настроите стика по начин, който би ви осигурил пълен контрол.

- Напълно пригоден за лява или дясна ръка
- Спусък • 3 бутона
- Четирипосочен "хат суич"
- Пригоден за лява или дясна ръка "тротъл контрол"
- Изработен от висококачествени и издържливи материали
- Съвместим с всички компютърни игри
- Цена: питайте в най-близкия магазин за хардвер или компютърни игри

Търсим дистрибутори за пълната гама аксесоари на Saitek. Информация на телефони:
(02) 954 98 11
(02) 954 98 62

МАГАЗИНИ

"Цар Борис III" 21	"Екз. Йосиф" 51
(02) 954 9811	(02) 832 635
(02) 954 9862	(02) 983 5601
"П. Евтимий" 86	"Витоша" 61
(02) 951 6772	(02) 882 025



ПЕРФЕКТНАТА ВРЪЗКА МЕЖДУ МАШИНАТА И ЧОВЕКА

НОВИ ЗАГЛАВИИ
PlayStation

x-files the x-files the x-files
out 3 wipeout 3 wipeout
breaks speed freaks speed
g-police g-police g-police
WEAPONS WEAPONS WEAPONS
OF JUSTICE OF JUSTICE
syphon syphon syphon
filter filter filter
ape escape ape
warzone warzone warzone
002100 2100 2100
disney's disney's disney's
studio story studio
MULAN MULAN MULAN
blank 2 point blank 2 point
boost omega boost omega



ТИ ВИДЯ ЛИ
НОВИЯ КАТАЛОГ
НА "ПУЛСАР"?



ПУЛСАР

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

Command and Conquer: Tiberian Sun

Издател ELECTRONIC ARTS
Производител WESTWOOD

Малко sequel-и са били очаквани с такова нетърпение като *COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN*. „Дано поне очакването да не е било напразно“ ще си кажат геймърите, пристъпвайки към това своеобразно продължение на *COMMAND AND CONQUER: RED ALERT*. Повечето от тях едва ли ще останат разочаровани от страшния футуристичен свят, който ще се разкрие пред очите им. Тайнственият минерал Tiberium извирал изпод земята, покрива почти цялата планета и със своето вредно излъчване убива по-голямата част от човечеството. Сред разорените градове и осеяните с Tiberium поля започва тотална война между „добрите“ (Инициативата за Глобална Защита) и „лошите“ в лицето на религиозните фанатици от братството на Нод.

Концепцията на играта едва ли може да се похвали с особена оригиналност. Целта ти е да събереш повече кристали от въпросния Tiberium, да ги претопиш в пари и с тяхна помощ да умножиш своите бойни единици. Конкуренцията в това време не спи, ами се подсиглява по същия начин и ти трябва да използваш всички средства, за да разгромиш противника.

Кой точно ще ти бъде противник, решаващ сам, като още в нача-

лото избираш на чия страна и с какво ниво на трудност ще играеш. Сюжетът е добър и се следи лесно по кратките филмчета, прожектирани преди всяка мисия. Тези филмчета заслужават специална похвала заради своя реализъм и доброто вписване на актьорите във виртуалната среда. Целите на мисиите също свидетелстват за добро въображение. Наред с неизбежните задачи от типа „Изстреби всички врагове, които виждаш на картата!“ се предлагат и по-интересни предизвикателства като например странини спасителни акции и саботажи. Проблем създава единствено бавния напредък през техническите нива. Що се отнася до трудността, то тя е такава, че със сигурност ще задоволи и най-закоравелите RTS фенове.

Същите фенове няма да пропуснат да отбележат и някои прилики с предишните игри. Повечето единици (пехота, артилерия, събирачи) могат да се срещнат във всяка една стратегия на Westwood. Любителите на хеликоптери ще бъдат приятно изненадани да видят отново тези хвърчилки, а възможността да се поправят мостове със сигурност ще зарадва някои по-съзидателно настроени играчи.

И двете враждуващи страни разполагат с някои екзотични екстри —

онези от инициативата си имат един много специален танк, а хората на Нод могат да се похвалят със страховтен командос, който громи наред хора, машини и сгради и за нула време помита неприятелските бази. В случая Westwood заслужават похвала не само за добрата техника, но и за сполучливото съчетание на различните бойни единици.



Age of Empires II е готова

Microsoft съобщиха, че Age of Empires II: The Age of Kings, е готова. Играта е излязла вече в Америка и до края на месеца ще се появи и в Европа. Играта е "разпъната" върху хиляда години, от падането на Римската империя до средните векове.

Играчите ще трябва да ръководят една от 13 цивилизации и да й осигурят престиж и благоденствие. Стилът на игра е познат – трябва да се побеждават врагове, да се трупат богатства чрез търговия и дипломатичност и да се строят и защитават различни "Чудеса на света".

Подобрения в Ultima Online

Origin разкри някои нововъведения в Ultima Online. Те все още са в процес на разработка и включват възможността намерените предмети да се превръщат в съставляващите ги материали, любимците на героите ще са доста полезни и ще могат да вдигат, дават и пускат различни предмети.

Ще бъдат коригирани и някои проблеми като безпричинното изчезване на предмети.

HD ще разпространява Mortyr

Пуцалката Mortyr

Seven Kingdoms 2

160 M HDD, P166, 32M

Тази игра се забави повече от обичайното, но добрата новина в случая е, че чакането не е било напразно. Стратегиите в реално време винаги са се радвали на добър прием сред геймърите, а когато хубавата идея се съчетае с безупречна графика, удобен интерфейс и новаторски елементи, успехът е гарантиран.

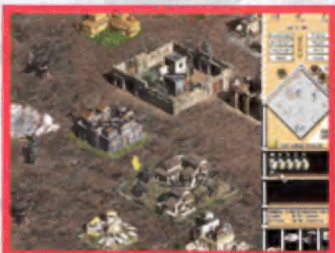
Както във всяка стратегия от този тип, и тук цел-

та ти е преди всичко да построиш работеща икономика, да си създадеш армия и да пратиш шпиони в неприятелските лагери. Имаш избор измежду 12 човешки раси – викинги, келти, персийци, монголици и какви ли още не, а ако и те не ти стигнат, имаш на разположение 7 вида чудовища, които също са мераклии да си строят икономика.

Добре развитата икономика ти позволява да си увеличаваш населението, а голямото население на свой

ред е предпоставка за добра армия. Можеш да увеличаваш властта си и като привличаш на своя страна независимите градове, наемаш „герои“ и внедряваш свои хора в стратегическите крепости на противника.

В техническо отношение най-голям интерес представлява възможността да спреш играта по всяко време и спокойно да издадеш своите заповеди. Неосценимо предимство по време на война...



Drakan

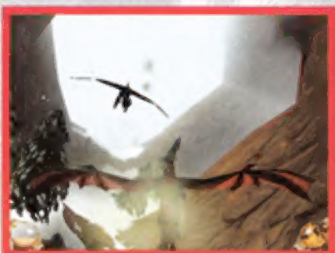
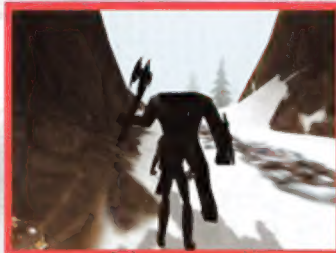
P166, 32M, 300M HDD

Със съжаление трябва да признаем, че напоследък сюжетите на много игри не говорят добре за фантазията на своите създатели. Такъв е, уви, и случаят с *Drakan*, една игра, в която на геймъра му е отредена ролята на Ryhn, въоръжена със сабя героиня. В началото тя преспокойно се разхожда из гората заедно с брат си, когато, не щеш ли, връхлитат лошите, отвлечат братчето, изгарят селото и я оставят

дълбоко нещастна. След тази случка на нея не ѝ остава нищо друго освен да събуди най-близкия дракон и да преброди страната в търсене на различни кристали и други магически предмети, с чиято помощ да разгроми злите сили. За щастие, не ѝ се налага да ходи през цялото време пеша, ами може просто да яхне дракона.

„Стоп! – ще извика тук някой. – Ама това съвсем прилича на *Tomb Raider*“. Да, наистина прилича, но новото в случая е, че на Ryhn от вре-

ме на време ѝ се налага да слиза от дракона, за да посещава многобройните пещери. Те са пръснати из различните нива, където освен пещери можете да откриете и други интересни места – подземия, мини, гробници, които по една случайност се оказват винаги в близост до опасни чудовища, кладенци, пропасти... Затова не се учудвай, ако не успееш да изиграеш играта от първия път. И изобщо не се надявай на милост, в случай че не си добър майстор на сабята.



Shadow Man

P166, 32M, 20M HDD

Мръсни думи, обезглавени полицаи и потоци от кръв — тази игра със сигурност няма да възхити баба ти, но на теб може да осигури доста вълнуващи преживявания. Героят Shadow Man е натоварен с мисията да пази душите на умрелите от хищния злодей Legion. Задачата му е да си пропрати път сред тайнствените пещери и катакомби като събира всички души по пътя си. Колкото

повече души събере, толкова по-силен става.

Най-впечатляващият аспект на играта е безупречната графика. Тя е толкова реалистична, че човек направо потъва в Света на мъртвите — в безкрайните коридори, из които се търкалят разлагащи се трупове и стенат измъчвани души. Тук-таме може да си види и някой човек с глава върху раменете, но бъди сигурен, че няма да я носи дълго.

Безспорно предимство е и богатият арсенал от оръжия,

а тъй като героят ти е еднакво добър и с двете ръце, нищо не му пречи да стреля едновременно с два патлака. Удоволствието се допълва и от многобройните чудовища. Те се срещат навсякъде, нападат, бият се и след като бъдат убити, имат неприятния навик да възкръсват. За жалост, изкуственият им интелект леко куца, но играта и така си е достатъчно трудна. Нивата са толкова много, че и най-опитният геймър ще се поизмъчи, докато ги премине всичките.



System Shock 2



Издател ELECTRONIK ARTS
Производител IRRATIONAL GAMES

P200, 32M, 200M HDD

SYSTEM SHOCK 2 е екшън-ролева игра със страшничък сюжет, разработена съвместно от Looking Glass Studios и Irrational Games. В нея е използван вариант на 3D енджина, познат ни от THIEF, но текстурите са толкова реалистични и дизайнът на нивото е толкова завършен, че двете заглавия трудно могат да се сравнят.

В играта присъстват трайно доста ролеви елемен-

ти. Играта има пет, които може да развива от нулево до 6-о ниво. В началото на играта ти се предоставя възможност да изградиш героя си като посочиш в кой „брани“ се подвизава той — Marines (специалисти по оръжията), Navy (техничари) и OSA (пси — специалисти). Тези първоначални настройки, разбира се, могат да бъдат променени коренно в хода на играта.

Освен мислене, в SYSTEM SHOCK 2 има и здрав бой. По-различното с други подобни екшън-игри е фактът, че аму-

ниците за някои оръжия за много кът и често на героя ти му се налага да влиза в ръкопашен бой. Това засилва напрежението и добавя необходимостта от тактическа мисъл при воденето на битките.

Нещо като заключение: SYSTEM SHOCK 2 притежава един от най-увличащите сингъл-плейър режими от игрите, излизали напоследък. И най-важното — дори появяващите се туктам бьгове не могат на развалят впечатлението от това ново заглавие.



със сюжет от Втората Световна Война ще бъде разпространявана от фирмата HD Interactive.

До момента се говореше, че издатели ще й бъдат момчетата от Ubi Soft. Играта, която се развива в алтернативна вселена, ще изисква от играчите да променят историята й така, че нацистите да не спечелят войната.

THQ пуснаха Sinister: Unleashed

THQ обявиха, че са пуснали на пазара заглавието Sinister: Unleashed, интерактивен космически симулатор, разработен от GameFX Studio.

Целта на играта е да се спаси Вселената от злия Синистър, като по пътя ще трябва да се взривяват астероиди и да се събират кристали.

C&C — екшън?!

Westwood Studios съобщиха, че ще разширят серията игри Command & Conquer в 3D жанра с новото си заглавие Command & Conquer Renegade.

Играта ще се превърне в ролята на Командо — човекът-армия от оригиналния C&C и вместо да командва войниците си от страни, той ще бъде на бойното поле, в средата на бойните действия.

Нови патчове

Darkstone – Delphine Software пуснаха пач за играта си Darkstone. Той е версия 1.03 U.S. и коригира някои бъгове и добавя нови елементи в ролевата игра. Някои от тях са: ново ниво на трудност, chat box, поддържащ до 80 героя, функция за кикване в мултиплейър режим, способност да атакуваш най-близкия враг с втория си герой посредством клавиша "D", възможност да се прекъсват филмчетата, а в co-operative режима твой герой не може да бъде атакуван от друг играч.

High Heat Baseball – 3DO и Team.366 пуснаха втори патч за играта си High Heat Baseball. Версията му е 1.2 и основната му цел е да коригира бгг, свързан с поведението на питчърите.

Konami реализира печалба

Konami прогнозира по-голяма годишна печалба в сравнение с миналата година, което ще се дължи на сериозните продажби на спортни заглавия.

Компанията очакваше печалба в размер на 122 милиона долара от продажби на стойност 950 милиона за финансовата година, приключваща на 31 март 2000 година. Сега, обаче от Konami са още по-оптимистично настроени и прогнозата им се е

G-Police – Weapons of Justice

Полицай, който обикаля футуристичен град – такава роля предлага на геймъра **G-POLICE – WEAPONS OF JUSTICE**. Зрелищни експлозии, стремителни атаки и великолепни звукови ефекти са основните козове на това произведение. В интерес на истината те си бяха на ниво още в предишната версия, но в sequel-а създателите просто са надминали себе си. Де да бяха наблегнали със същото

усърдие и върху сюжета, цена нямаше да имат! Вместо това обаче са предпочели да ни предложат абсолютно линейна поредица от 35 мисии, всяка от които трябва да се завърши преди да се пристъпи към следващата. За успешно справилите се е предвидено и тайно ниво.

Играта губи много от старомодната си графика, което не е чудно, като се има предвид че енджинът е

правен преди две години.

Като предимства можем да посочим добрия изкуствен интелект на неприятелите и избора измежду различни возила. Патрулиращият полицай може да решава какво да кара – хеликоптер, бронирана кола Rhino или разни машини в стила на **MECHWARRIOR**. Каквото и да си избере обаче, го очакват големи перипетии и много път до финала.



Legacy of Kain: Soul Reaver

Издател CRYSTAL DYNAMICS
Производител CRYSTAL DYNAMICS

Преди много години в **BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN** над света се възцари новият вампирски крал. Той така подхвана нещата, че хората бяха на път да се превърне в изчезващ вид. Най-ненадейно обаче някои по-високопоставени вампири като Razel започнаха да еволюират в повисши същества. Завистливият Kain не можа да се примири с това развитие, отрязва крилата на Razel и го запрати в бездънен водовъртеж.

Новата игра започва с възкръсването на Razel, който след като се измъкна от водовъртежа, се втурва да си отмъщава. Основните му врагове са вампирите от старинния клан на Носготите. Сребърни куршуми не са предвидени, затова ако искаш да се отървеш от тях, ще трябва да ги пробождаш, подпалваш или хвърляш във вода. Всички тези експерименти се съпровождат от забавни странични ефекти (само вампирските писъци стигат, за да му напият на човек душата), но

за съжаление купонът свършва, щом се сдобиеш с магическата сабя. Сюжетът се развива линейно: съществува само един правилен път през нивата и отклоненията от него обикновено не водят до нищо добро.

Определен недостатък на играта са досадните пъзели, а най-безспорното ѝ предимство е свързано с великолепната графика, която превръща **LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER** в една от най-красивите игри, правени някога за Playstation.



НОВОТО NINTENDO

Най-накрая! *Nintendo* обявиха първите конкретни детайли относно новата си конзола. Проектът за сега носи работното заглавие *Project Dolphin*. Публикувайки в пресата тази информация, *Nintendo* хвърлиха ръкавица на своя вечен конкурент *Sony* и на конзолата *Playstation 2*. *Project Dolphin* ще използва последната DVD технология, доставена от *Matsushita*, заедно с *PowerPC* процесор от *IBM* и графичен чип, проектиран от фирмата *ArtX*.

Графика и мощ

Компютърният гигант *IBM* ще доставя основния процесор на конзолата. Той ще бъде вариант на собствения им *PowerPC* чип, който в момента се вгражда в системите на *Apple* – *Power Mac*. Очаква се да има работна честота от 400 MHz, което ще даде преднина на *Nintendo* в битката им с *Playstation 2* и нейния процесор, познат като *Emotion Engine*.

PowerPC, сърцето на *Project Dolphin* ще бъде

комбинирано с графичен чип, проектиран от експертите на *Silicon Graphics* дизайнера *Wei Yen*. *Yen* оглавява фирмата за проектиране на компоненти за компютърна графика *ArtX*, която преди време потвърди партньорството си с *Nintendo* при проектирането на новата им конзола. Предимството на факта, че *Nintendo* ще използва процесор, който има зад гърба си доста реализации и е свален буквално от рафтовете на магазините е, че фирмата съвсем скоро може да пристъпи към производство. *Sony* от своя страна разработва собствен чип, което осначва милиони йени и доста време, вложени в проекта.

Предимството на DVD

Както се и очакваше, *Nintendo* "заряза" традиционната си медиа – касетите и избра за новия си проект DVD технологията. *Matsushita* ще разработи и доставя както устройствата, така и дисковете за конзолата. *Nintendo* и *Matsushita* ще работят за-

едно и върху продукти, наречени "Digital Convergence", които ще включват игрова технология с нормално аудио и видео.

"He" на пиратството

Matsushita, в съдружие с *Nintendo*, работят здраво върху създаването на ефективна защита срещу пиратите за новия DVD базиран софтуер. *Nintendo* винаги много са се притеснявали за пиратството на софтуер, което беше и основното "извинение" на фирмата при избора на касети като носител за досегашната им конзола *Nintendo 64*.

Пътят към магазините

Project Dolphin се очаква да излезе през Септември / Октомври 2000, само няколко месеца след официалното появяване на *Playstation 2*. Това ще предотврати трудната битка за пазари, която *Nintendo* води навремето, когато пусна *N64* повече от година след появата на конзолите от ново поколение на *Sony* и *Sega*.

качила на 188 милиона долара печалба от оборот 1128 милиона.

Binary затваря врати

Производителят на играта *Star Trek: New Worlds*, *Binary Asylum*, затвори врати поради финансови проблеми. Поради този факт играта, която трябваше да излезе през ноември, изобщо няма да се завършва.

SCi продава акции

SCi планира да продаде своя дял в компанията *Stainless Software*. *SCi* притежава правата за разпространение на следващите осем заглавия, които ще се разработят от *Stainless* през следващите шест години, и притежава 25.1 процента от фирмата. Както повечето от вас знаят, те са производители на оригиналния *Carmageddon*.

WizardWorks Outdoors

WizardWorks обяви, че възнамерява да издаде 18 ловно-риболовни заглавия под формата на поредица, наречена *WizardWorks Outdoors*. Серията ще започне с появата на *Deer Hunter 3* в края на Октомври.

Voodoo3 с намалена цена

Цената на *Voodoo3 2000* и *Voodoo3 3000* беше намалена от *3Dfx*. В Англия *Voodoo3 2000* се продава за 79 лири, а *Voodoo3 3000* – за 129 лири.

ИЗДАТЕЛ: TAKE 2 INTERACTIVE

Минимална конфигурация:

Pentium 166 MHz

16 MB RAM

10 MB свободно дисково пространство



HIDDEN



става напечено.

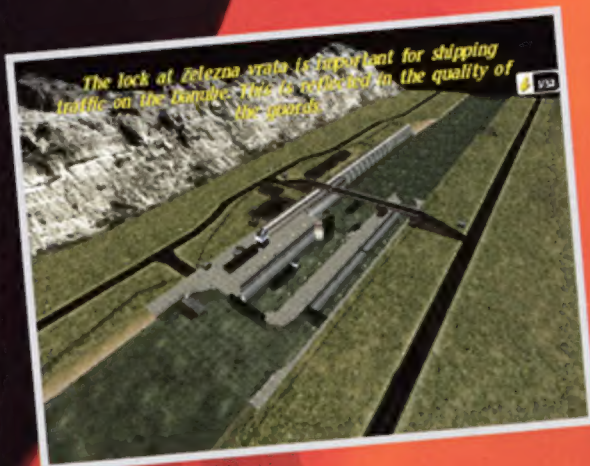
Как се играе?

Първото нещо, което трябва да направиш преди да започнеш кампанията е да си избереш осем човека измежду 40-те, предоставени на твоё разположение. С тези осемна юнаци трябва да изкараш цялата кампания, като внимаваш да не ти ги убият всичките, тъй като това ще значи край на играта. Следващата ти задача е да си подбереш екип за първата мисия. Това е още едно важно решение, тъй като от броя на хората, които взимаш със себе си зависи успеха на твоето благородно дело – ако са твърде много, на моменти ще си пречите, ако сте малко, няма да свършите работата. После предстои не по-малко важният избор на оръжие и едва тогава ти се дава описание на мисията. Докато инструктиращият те офицер ти говори, екранът пред теб показва всяко едно място с всичките му подробности и с акцент върху неприятелските позиции.

Ама то било трудно!

В началото създателите милостиво ти позволяват да си избереш една от шестте кампании, но направиш ли веднъж този избор, после трябва да извършаваш поред всички мисии от кампанията. Общият им брой в играта е 23 и те варират от трудни до почти невъзможни, от спасителни акции до по-опасни задачи, свързани с откриване и разрушаване на вражеските обекти. Веднага ти става ясно, че си имаш работа не с обикновена пуалка, а с тактическа игра, в която голата демонстрация на сила просто не е достатъчна.

Първоначалното ми впечатление



беше, че играта е прекалено сложна, за да се справя с нея. После ми хрумна да приложа някои от описанията в наръчника тактики и резултатът не закъсня. Открих дори, че мога да се промъквам покрай неприятелите без нито един изстрел. Но дори и с наръчник играта не е лесна. Първо, защото никой не може да ти спести контрола върху няколко човека еднов-

От Втората Световна Война измина повече от половин век, но темата изглежда продължава да вълнува въображението на писатели, сценаристи, режисьори (Да си спомним само "Спасяването на редник Райън") и създателите на компютърни игри, разбира се, не остават по-назад. *HIDDEN AND DANGEROUS* е последният хит на тази тема.

Какво е това?

Това е нещо средно между стратегия в реално време и екшън и може да се играе като от първо, така и от трето лице. На геймъра му е отредено да командва Специалните Въздушни Сили, сиреч да изпълнява заедно със своя отряд тайни мисии на вражеска територия. Със системата за управление се свиква за броени минути, менютата са повече от ясни и спокойно можеш да захвърлиш наръчника настрана ... поне на първо време, щото после положението



PC ИГРА НА БРОЯ

ПРОИЗВОДИТЕЛ: ILLUSION SOFTWARES

Препоръчителна конфигурация:

Pentium 266 MHz

32 MB RAM

160 MB свободно дисково пространство



каш притежават някакво шесто чувство, което им помага да те откриват.

Арсенал

За да доставят удоволствие на истинските маниаци, създателите на играта наред с всички други екстри са включили в своето произведение и целия арсенал от оръжия, използвани през втората световна — пистолети, ба-зуки, противопехотни мини, гранати, танкове и противотанкови оръжия... едва ли някой ще се оплаче от този избор. Наред с всички други екстри създателите на играта ти дават възможност да се снабдяваш с оръжията на убитите войници и така да полъзваш арсенала си. Нещо повече, ако пренебрегнеш тази опция, към края може да се изпиташ недостиг на оръжия.

Графиката

Графиката е едно от големите предимства на тази невероятна игра. И скоростта, и качеството и са чудесни. С напредването из мисните тя става все по-реалистична и на моменти човек има чувството, че гледа филм. Особено прецизно са пресъздадени атмосферните условия и различните часове от денонощието. Бурите, гръмотевиците, мъглата, ослепителното слънце и нощният мрак са пълноправни герои в *HIDDEN AND DANGEROUS* — понякога ти помагат, понякога ти пречат.

Звукът

Звуковото оформление, меко казано, е впечатляващо. Шумът от машините и звуците на дивата природа са точно това, което човек очаква да чуе. Едно от най-невероятните преживявания е свързано с буценето на бомбардировачите, грохота от пада-



щите бомби и експлозиите, които следват една след друга. Музиката, която те кара да се чувстваш като герой от някой филм, има навика да се включва точно в най-напрегнатите моменти, например малко преди да те атакуват. Виковите на неприятелите от сорта "Хер Томи" също дъпълват усещането за автентичност.

Заклучение

И така, какво имаме пред себе си? Възбуждаща музика, страхотна графика и най-добрият геймплей, който човек може да си представи. Дребни бъгове могат и да подразнят някого, но едва ли представят сериозна пречка за истинските ентусиасти. Някому 23-ти мисии могат да му се видят малко, но позволете ми да ви уверя, че всяка една от тях е способна да задържи човек пред компютъра в продължение на цяла една нощ, че и повече. Ще ви питам дали е малко, след като прекарате две седмици по виртуалните фронтове!



ременно и второ, защото повечето ситуации изискват оригинални решения и е трудно отнапред да се каже кое ще проработи и кое — не. Добавете към това и изкуствения интелект на противниците и картинката става съвсем ясна. Вярно, че тези типове от близко разстояние незначително закъсат, но за сметка на това, когато се целят отдалече, са безпогрешни и ся-



ОЧАКВАЙТЕ

BATTLEZONE II

ACTIVISION CODEMASTERS

Още една игра, която потвърждава мнението ми, че не винаги продълженията са по-лоши от оригинала. Първото, което прави впечатление е страхотната графика. Pandemic Studios са подобрили значително оригиналния 3D енджин, добавяйки и доста новости. По-добрен е и изкуственият инте-

лект на вражеските единици и те вече не са толкова лесна мишена. На разположение са шест свята, в които играчът дори ще има възможност да влиза в сгради, когато е пеша, но трябва да внимава с разхождащите се навън кръвожадни същества, готови да закусят с всичко, което се движи.



Заглавието на тази игра, което е изписано над този текст все още не е конкретизирано от Codemasters, но това няма да ни попречи да й направим предварителен преглед. Първото, което се забелязва е, че графиката е подобрена, в резултат на което дълбочината на детайла е по-голяма, скорост-

та на движение — по-висока, а автомобилите — по-реалистични. Нов е и стилът на игра и техниките на шофиране и от Codemasters твърдят, че новото им заглавие ще отвори нова страница в историята на рали-симулаторите и се надяват чрез него да си върнат репутацията в жанра.



GRAND THEFT AUTO 2 TAKE 2 INT. MIRAGE MEDIA

Предполагам, че няма уважаващ себе си геймър, който да не е играл *Grand Theft Auto*. В началото на ноември ще ни бъде предоставена възможността да поиграем и продължението й. Предварителният поглед показва, че нещата не са се променили кой знае колко. Геймплейт е значително по-бърз,

наблюдават се известни подобрения в графиката, включващи светлинни ефекти и добре изглеждащи трупове (аргххх). Градът изглежда по-запет с бизнеса си, но основната концепция на играта се е запазила. Така че, бандюги, заредете се с един месец търпение и чакайте *GTA2*!



Mortyr е пуцалка от първо лице, чийто сюжет се развива в не много далечното бъдеще. Но не в нашата, а в някаква алтернативна вселена, в която Германия е спечелила Втората Световна Война.

Според *Mirage Media*, създателите на играта, немците изобретили машина на

времето, която им помогнала да си доставят от бъдещето артефакт, с който спечелили войната.

Ти си Себастиан Мортър, инструктор от елитните войски, чийто основна задача е да се върне във времето на Втората Световна Война и да унищожи този артефакт.



НОВИНИ

Sierra спонсорира каубои

Sierra Sports обяви, че възнамерява да създаде взаимоотношения с редица професионални ездаци на бикове, като ги спонсорира в състезанието Professional Bull Riders, Inc. 1999 Bud Cup Tour. Както знаете, фирмата навлезе в

НОВИНИ

този интересен спорт чрез заглавието си Professional Bull Rider.

Наградите на ECTS 1999

Наградите „Игра на шоуто“ са гласувани от група от 25 журналисти, измежду които и нашите приятели от Games

НОВИНИ

Domain. Ето ги и наградите:

Най-добра игра за PC: Grand Prix 3, Hasbro Interactive.

Най-добра игра за Playstation: ISS Pro Evolution, Konami.

Най-добра игра за Dreamcast: Ready 2 Rumble,

НОВИНИ

Midway. Най-добра игра за Nintendo: Donkey Kong 64, Nintendo. Най-добра мултиплейър игра: Rogue Spear, Red Storm. Най-добра игра на шоуто: ISS Pro Evolution, Konami.

Награда за маркетинг: GT Interactive for Driver. Най-добър английски издател: Eidos

ОЧАКВАЙТЕ

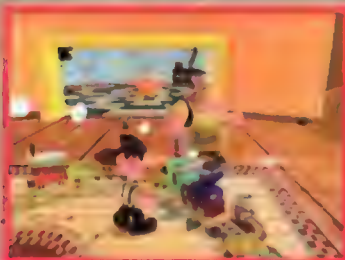
FLOIGAN BROTHERS

FLOIGAN BROTHERS е едно от ключовите заглавия, разработвани в американските студия на Sega, и ще е едно от първите, които ще видят бял свят при елизиането на Dreamcast на американския пазар.

В играта главни герои са двама братя – Moigal и Hoigal, които живеят в голямо смети-

ще. За нещастие зли хора разбират, че под сметището има нефтено находище и се опитват всячески да прекарат горките братя.

Играта започва в ролята на Hoigal – по-малкия но по-умен брат, и с него ще трябва да манипулираш компютърно контролирания Moigal.



RAT ATTACK



Помощ! Нападнати сме от плхове! През 1957 НАСА изстреля в космоса два плха – Уошингтън и Джеферсън, които попаднали в плен на извънземни. Зелените човечета ги превърнали в свръх интелигентни създания. И сега те са се върнали да търсят отмъщение. С помощта на дупли-

катори, Уошингтън и Джеферсън умножават неимоверно плховите популации по Света. И техните чада започват да рушат всичко наред. И тук на помощ идват Scratch Cats. След като си избереш една от котките, целта е ясна – убий колкото се може повече плхове преди те да са разрушили всичко.



Накратко: нова част на великите Micro Machines! Концепцията на новата игра не е „мръднала“ много от предишните версии. Новост е факта, че играчките са заменени с едноинчови човечета, наречени Maniacs. Те са генетично проектирани да бъдат най-издръжливата и конкурентноспособна форма на живот и за да



TV MICRO MACHINES 4

разбере кой от тях е най-успешен, техният създател ги изправя един срещу друг.

Най-голямата изненада е, че Codemasters вместо да използват нова 3D машина да пресъздават двумерното състояние, те са решили да създадат напълно тримерна игра, което е похвално.



ТУРОК; RAGE WARS

След успеха на Turok и Turok 2: Seeds of Evil, беше ясно, че Acclaim ще добави ново заглавие към серията. За разлика от предишните заглавия, обаче, които бяха ориентирани към сингъл плейъра, Turok: Rage Wars ще бъде основно мултиплейър игра. Благодарение на допълнителните портове на N64, в играта могат да участват до четирима играчи.

Освен Deathmatch, ще има и co-operative, single и bot режим, в който могат да се играят Deathmatch нива срещу компютърно управлявани про-



тивници. Acclaim смятат да включат в Rage Wars доста познати ни герои. За сега са „потвърдили участието си“ Turok и Adon.

И за край – играта ще включва 36 мултиплейър нива, 16 различни оръжия и голям набор от тайни, които могат да бъдат откривани.

НОВИНИ

Interactive.

Следващите награди са гласувани от 400 европейски магазини за игри:

PC издател на годината: Take 2 Interactive. Конзолен издател на годината: Sony. Най-добра конзола: Sony Playstation. Най-добър PC хардуер: Nvidia.

НОВИНИ

Нови заглавия на Blue Byte

Blue Byte обявиха няколко нови заглавия, които са в процес на разработка. Първата от тях е Battle Isle 4: Children of Haris – фентъзи стратегия, която се очаква да види бял свят през есента на 2000 година. През четвър-

НОВИНИ

тото тримесечие на 2000 година пак ще излезе Settlers IV. За тези от вас, които все още не са чули, ще добавя, че в края на месеца ще излезе add-on за Settlers III – Quest of the Amazons. За десет, Blue Byte са ни приготвили изненада. Наскоро е сключена сделка между фир-

НОВИНИ

мата и Стивън Кинг за създаването на играта Stephen King's F13, чиято история се върти около несъществуващия бутон на клавиатурата – F13. Според фирмата този бутон е смес от технология и ужас (типични Кинг, според мен). Играта ще излезе тази зима.

ROLLCAGE

Въведи следните кодове в главно-то меню. Ще чуеш звук като потвърждение.

КОД - Резултат

iamalazybastard - Debug Mode
warpspeedmrsulu - Hyper Speed mode

wreckedonspeed - Mega speed mode

reflections - Огледален mode

givemescorpio - Scorpio League

givemetuarus - Taurus League

jackimflying - Слаба гравитация
flymetothemoon - Средна гравитация

bringmebacktoearth - Нормална гравитация

trotters - Expert mode

bigandpink - Hard mode

THEME HOSPITAL

Въведи тези кодове на ФАКС-а и натисни големия зелен бутон: 7287 - отиваш на нивото за стрелане на пълхове, след като минеш това ниво 24328 - позволяваш следните кодове по време на игра:

- Ctrl+C - Всички открития
- Shift+C - \$10,000
- Shift+Q - Земетресение
- Shift+E - Опасност
- Ctrl+Y - Край на година
- Ctrl+M - Край на месец
- Ctrl+Shift+C - Дава ти всичко
- F11 - Губиш играта
- F12 - Печелиш играта

Пропускане на ниво:

На главния екран натисни "C" преди да започне нивото. Сега натисни върху дъската за преминаване към друго ниво.

DEEP SEA TROPHY FISHING

Въведи следното по време на игра: ds10x - Кълве 10 пъти по-често dscatchnow - Хващаш веднага dsnobreak - линиите не се чупят dsbluemarlin - Следващият улов ще е синя мерилин

DX-BALL 2

По време на игра въведи eureka. You'll hear a sound to confirm. Now press the following keys...

Right	Skip board
Left	Back one board
Down	Skip to last board in set
Up	Back to first board in set

HIDDEN AND DANGEROUS

Тези кодове работят само на оригиналната версия (без пачове).

В някое меню въведи iamcheater или iwillcheat. Може да се наложи да го въведеш 2 пъти. Ще чуеш звук като потвърждение след това въведи следните кодове по време на игра:

allitems Всички оръжия и муниции

debugdrawwire Широкоекранен

enemyf Преден поглед на врага

enemyb Заден поглед на врага

funnyhead Големи глави

gamedone Печелиш мисията

gamefail Губиш мисията

goodhealth Здраве

killthemale Убиваш всички врагове

laracroft Други униформи

nohits Безсмъртие

openalldoor Орваряш всички врати

resurrect Връщаш се като зомби след като умреш

showtheend Показва края



STAR TREK: STARFLEET COMMAND

4000 Точки за престиж

По време на игра на мисия направи алфа удар на десния щит, но не го унищожавай напълно.

Ще ти трябват няколко опита, за да направиш това.

Ако го унищожиш напълно този код няма да работи. След това изстрелий фотон в предния ляв щит. След това натисни Ctrl+F4 и ще имате 4000 точки.

За да увеличиш престижа в campaign игрите отиди на космическия док и продай всичките 4 ракети. След това избери найбавния ракетен двигател и купи x4 на цената на един. След това x3 взимайки ти 1 престиж, след това x2 (намалява с още 1) и след това x1 (намалява с 1). Отиди отново на x4 и повтори, за толкова пре-

стиж колкото ти е необходим. Това няма да се отрази на престижа на кариерата за получаване на ранг, но ще ти позволи да си набавиш този толкова необходим ъпгрейд.

High PC CLUB
Най-новите игри
на най-новите компютри!

ДЕНОНОЩНО!

ул. "Юри Венелин" 1
(с/у входа на
7-ма гимназия)
тел. 897 893

APOCALYPSE

Избор на ниво:

Паузирай играта задърж L1 и натисни Триъгълник, Гор, X, Долу. Ще чуеш изстрел от пушка. След това излез и се върни в основното меню. Ще имаш тази опция.

ПРОПУСКАНЕ НА ЧЕКПОЙНТ: Паузирай играта задърж L1 и натисни Триъгълник, Квадрат, O, X за да пропуснеш следващия чекпойнт. Ще чуеш изстрел от пушка

ВСИЧКИ ОРЪЖИЯ: Паузирай играта задърж L1 и натисни Квадрат, O, Гор, Долу, X, Квадрат. Ще чуеш изстрел от пушка. Върни се в играта и ще притежаваш всички оръжия

БЕЗКРАЙНО ЖИВОТИ

Паузирай играта задърж L1 и натисни Триъгълник, O, X, Квадрат.

НАПЪЛВАНЕ НА ЗДРАВЕТО: Паузирай играта задърж L1 и натисни Квадрат, X, Триъгълник, O.

БЕЗСМЪРТИЕ: Паузирай играта задърж L1 и натисни Долу, Гор, Ляво, Ляво, Триъгълник, Гор, Дясно, Долу.

ПРОДЪЛЖАВАНЕ ОТ СЪЩОТО МЯСТО: След като умреш възстанови играта след това паузирай, задърж L1 и натисни Квадрат, O, X.

ПОСТОЯННО ПАДАНЕ

Паузирай играта задърж L1 и натисни X, X, X, X, X, X. Ще чуеш изстрел от пушка. Ако започнеш да падаш спиране няма. Въведи кода отново за да се върнеш към нормално положение.

НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА ГЕЙМКЛУБОВЕ!

Собствениците на двадесет клуба от София и страната решихме да регистрираме АСОЦИАЦИЯ НА ГЕЙМКЛУБОВЕТЕ, която да отстоява правата ни и да ни защитава юридически.

Колегите, които проявяват интерес, могат да се свържат с нас, за да определим датата на учредителното събрание.



За контакти: 088 800 021,
554 396,
379 356,
209 915

NCAA FOOTBALL 2000

Въведи следните кодове на екрана "Secret Codes".

BADCALL	Удряш за една точка
BIGSCREEN	Гледаш интро
BRICKWALL	Defense always tackles
CONTROVERSEY	Гледаш класирането
GIMMEDABALL	Винаги хващаш топката
ICBM	Дълги изстрели
INTHEGAME	Всички отбори на EA
LASERBEAMS	Всички отбори на Tiburon
MINDREADER	Игра на компютри
PIXGALORE	Винаги прихващаш
STADSGALORE	Всички стадиони в Exhibition mode
STAFFUP	Максимум точки
TIMEFLIES	Бързи светлинни ефекти
UNSTOPPABLE	Супер отбор
INSIDENOUTSIDE	1947 Army
FORTYSEVENONE	1957 Oklahoma
BRUTUS	1970 Ohio State
GAMEOFCENTURY	1971 Nebraska
SCHOONER	1971 Oklahoma
HEDGES	1976 Georgia
TOUCHTHEROCK	1981 Clemson
GOFOR2	1983 Nebraska
MIRACLE	1984 Boston College
BLOCKTHATKICK	1985 Alabama
LINEBACKERINT	1986 Penn State
FATIGUES	1986 Miami
MONSTERD	1987 Miami
HURTQB	1988 West Virginia
GREENGANG	1994 Oregon
ALMOSTNO.1	1994 Penn State
PUTINLARRY	1996 Florida
GETTHEQB	1996 FSU
TURNOVER	1997 Washington State
SPLITVOTE	1997 Michigan
SMOKEY	1997 Tennessee

TONY HAWK'S PRO SKATER

Още точки

По време на летеж задърж O и отпусни преди да се удариш в земята

Всички Тренировъчни нива:

Паузирай играта след това задърж L1 и натисни Квадрат, Гор, Ляво, Гор, O, Триъгълник. Излез от нивото, което играеш и отиди в мешото. Ще имаш всички тренировъчни нива

Големи глави:

Паузирай играта след това задърж L1 и натисни Ляво, Гор, X, Долу, Гор, X, Триъгълник. Излез от нивото, което играеш и стартирай нова игра за да си с голяма глава.

Ходове на рамтата:

Tony Hawk - Натисни Ляво, Ляво, Квадрат докато си на рамтата на улицата за да направиш 540 завъртане
Bob Burnquist - Натисни Ляво, Ляво, докато си на рамтата на улицата за да направиш Fingerflip Airwalk

ИСТОРИЯ НА ИГРИТЕ:

SEGA MASTER SYSTEM

След като произвежда доста заглавия за ранните домашни конзоли, *Sega* решава да започне разработката на собствена платформа. *Sega Master System (SMS)* излиза на пазара през 1986, малко след появата на *Nintendo Entertainment System (NES)*.

От техническа гледна точка *SMS* била по-добра от *NES*, с по-добра графика и по-качествен звук. Към нея вървели и доста интересни аксесоари като тримерни очила, но тези нейни качества не ѝ помогнали много, тъй като на пазара нямало много впечатляващи игри за нея.

Още при представянето на конзолата пред широката публика, *Sega* продала правата за разпространение на *SMS* на територията на

Щатите на фирмата *Топка*, надявайки се, че дистрибуторът на играчки ще реализира добри продажби. Техният маркетингов отдел не оправдал очакванията, като вместо да издаде потенциални хитове като *CLOUD MASTER* и *DYNAMITE DUX*, на пазара се появили популярни в Европа заглавия. След излизането на *Genesis* през 1989, *Sega* си възвърнала правата върху *SMS* и издала няколко добри игри. Но твърде късно.

Най-голямата причина за провала на *Master System* била фирмата *Nintendo*. Конзолите на *Nintendo* притежавали 90% от пазара, докато *SMS* дележала останалите 10% с *INTV* и *Atari 7800*. *NES* била с едни гърди напред пред другите и поради по-

литиката си относно трети производители на игри.

В Европа *SMS* постигнала по-добри резултати и станала достатъчно популярна, което довело до появата на *SMS II* (модернизиран, по-евтин вариант на конзолата) през 1990. Самата машина се продавала чак до 1995.

Технологията, заложена в *Master System* продължила съществуването си в *Game Gear*, което не било нищо повече от портативна версия на оригинала с някои подобрения. След появата на *Genesis* *Sega* пуснали на пазара *Power Base Converter* — приспособление, с чиято помощ било възможно да се играят игри за *SMS* върху новата конзола.

МАЛКИ ОБЯВИ

☞ 02/2922816 Продавам SEGA SATURN, нова с RUN и 18 диска – 200 000 лв.

☞ 0728/3922 Заменям SEGA MD2 за GAME BOY COLOR.

☞ 02/292 2816 Продавам дискове за SEGA SATURN по 10 и 15 лева.

☞ 046/39285 Продавам изгодно 41 броя SONY PLAYSTATION + ДИСКОВЕ.

☞ (02)2922816 Продавам оригинален MEGA DRIVE с 1 касета и 2 джойстика, 60000 лв.



В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания“ (виж на стр. 14).

Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).

Плащането става в брой на адреса на редакцията - София, бул. „Инж. Иван Иванов“ 70, вх. Б, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон „Доверие“, София.

ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име:

Адрес:

Текст:

Безплатна (до 7 думи) ☐ Платена (над 7 думи) ☐

Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).



Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ Редакция ПЕТКО ДИЛЧЕВ, НИНА СТОЯНОВА Дизайн
и предпечатна подготовка МАРГАРИТА ТРИФОНОВА Художник ВIOЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ

София, бул. „Инж. Иван Иванов“ № 70, тел. 02/ 32 20 04,

ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД

ISSN 1311-090X

E-mail: gamemania@multimedia.bg

В списанието са използвани материали

от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

ЦЕНИ ЗА РЕКЛАМА

1 корица	5 лв. (5000 лв.) / кв. см
До главата	10 лв. (10 000 лв.) / кв. см
16-а стр.	3 лв. (3000 лв.) / кв. см
Вътр. стр.	2 лв. (2000 лв.) / кв. см

ОТСТЪПКИ:

от 200+500 (200+500 х.) лв.	2%
от 500+1000 (500+1000 х.) лв.	5%
над 1000 (1 млн.) лв.	10%

Цените са без ДДС.

ОЧАКВАЙТЕ БРОЙ 3 НА БИБЛИОТЕКА
"ИГРОМАНИЯ" — ARE ESCAPE

